

SPIELEN - NICHT TRÄUMEN!

Wählen Sie, ob Sie Brad Major oder seine Verlobte, Janet Weiss, spielen wollen, und retten Sie Ihren Partner vor einem Schicksal schrecklicher als der Tod: von Dr. Frank N. Furter versteinert zu werden! Zur Rettung müssen Sie die De-Medusa-Maschine (das einzige Mittel, mit dem sich die Versteinierung rückgängig machen lässt,) wieder zusammenbauen und aktivieren.

Die Maschinenteile sind im ganzen Schloß verstreut. Ihre Aufgabe ist es, die Teile zu finden und neben Ihren versteinerten Partnerin auf die Bühne zu legen.

Frankie weiß, daß Sie versuchen werden, Ihren Partner zu retten, und es amüsiert ihn, Ihre kläglichen Bemühungen zu beobachten.

Es kommt sehr auf die Zeit an, denn das gesamte Schloß ist ein getarntes Raumschiff, und der Countdown hat begonnen.

Brad, Janet und Frankie sind nicht allein im Schloß. Es wird auch von verschiedenen anderen Gestalten bevölkert:

Riff-Raff	- der wahnsinnige, bucklige Butler
Magenta	- Hausangestellte, Riffs Schwester
Columbia	- Gruppe
Rocky Horror	- Eine Kreatur
Eddie	- ein mißlungenes Experiment im tiefgefrorenen Zustand, das gelegentlich auftaucht und dann wiederbelebt werden muß, (Ein Rocker und Freund von Columbia.)

Ob diese Kreaturen gefährlich sind oder nicht, überlassen wir Ihre Beurteilung.

geben Ihnen jedoch drei Ratschläge: Gehen Sie nicht in die Nähe des Schlafzimmers, wenn Frank in der Nähe ist. Sie haben nur ein Leben - schützen Sie es - und, was am wichtigsten ist:

SPIELEN - NICHT TRÄUMEN!

OPTIONEN

Auf die Frage "Do you wish to be Brad or Janet" drückt man entweder "B" oder "J", um die gewünschte Rolle zu wählen.

STEUERUNG

A	- Aufwärts	N	- Links	SPACE	- Aufnehmen/aktivieren
Z	- Abwärts	M	- Rechts	P	- Pause

order Joystick Port 2

LADEANWEISUNGEN

SHIFT/RUN STOP gleichzeitig drücken.

LADEANWEISUNGEN:

SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken.

Im Jahre 2199 geriet das Raumschiff "Epic" in einen Plasmasturm und wurde durch eine Raumverschiebung ins Unbekannte befördert. Während des Sturms erlitt "Epic" Schaden und mußte zu Reparaturzwecken auf einem scheinbar unbewohnten Planeten landen.

Während des Aufenthaltes auf dem Planeten wurde das Raumschiff durch eine fremdartige Lebensform (ALF) infiziert, ohne daß die Mannschaft es bemerkte.

Erst nach Beendigung der Reparaturarbeiten, als das Raumschiff bereits auf der Heimfahrt nach Altontron war, machten sich die ALFs bemerkbar. Eine Untersuchung durch die medizinische Abteilung ergab folgendes:

1. Die ALFs waren am Anfang eine Art Virus mit einer Inkubationszeit von 12 Tagen.
2. Danach machten sie eine Metamorphose durch und wurden zu Schleimflecken mit der Fähigkeit, sich zu bewegen und zu wachsen.
3. Nach kurzer Zeit wuchsen sie zu gefährlichen Schleimmonstern heran.
4. Schließlich würden sie zu riesigen, schleimwerfenden Monstern, einige mit der Eigenschaft, sich unsichtbar zu machen.

Mehrere Besatzungsmitglieder waren durch Kontakt mit den ALFs bereits umgekommen, als der Kapitän des Raumschiffes Befehl zum Verlassen des Schiffes gab. Die Besatzung flog zu einem nahen Planetoiden, um dort auf Rettung zu warten.

Das letzte Besatzungsmitglied, das das Raumschiff verließ, aktivierte das Räumungssystem, so daß die an Bord befindlichen ALFs von den Servo-Droiden verfolgt und vernichtet wurden. Beim Anblick eines ALFs zerstörten sich die Servo-Droiden selbst und ließen ihre Energiezellen zurück.

Auch wurde ein SOS-Ruf aktiviert: TSS - EPIC AN UFP KOMMANDO SCHIFF VON ALFS UBERLAUFEN' N.E.I.L. SENDEN

DROIDEN VERNICHEN ALLES LEBEN FÜR AAAARRHHHH!!

Spielen Sie den Soldner N.E.I.L., halb Mensch, halb Roboter, der Berüche betreten kann, in denen kein Mensch überlebt.

Sie erreichen TTS Epic, werden an Bord transportiert und machen sich daran sämtliche ALFs vom Schiff zu entfernen, um der Besatzung die Rückkehr auf das Schiff und die Rückreise zu ermöglichen.

Unten rechts auf dem Bildschirm sehen Sie drei Symbole. Von oben nach unten gesehen handelt es sich um:

SAUERSTOFFZÄHLER - Wenn dieser auf 0 fällt, verliert N.E.I.L. ein Leben. Wenn Sie 1 Energiezelle haben und diese in den Zähler übertragen, blinkt das Symbol.

MUNITIONSZÄHLER - Wenn dieser auf 0 fällt, haben Sie keine Munition mehr. Wenn Sie zwei Energiezellen haben, wird der Munitionszähler durch Drücken der Leertaste weitergestellt.

'SMARTE' BOMBE - Diese erfordert 3 Energiezellen. Sie wird durch Drücken der Leertaste aktiviert, worauf sie alle im Zimmer befindlichen ALFs zerstört.

So liegen also die Dinge - sind Sie zur Übernahme der Mission bereit?

Viel Glück!

STEUERUNG:

Feuer	- Feuer-Laser	P	- Pause Ein/Aus
Leertaste	- Spielbein	RUN/STOP	- Spielabbruch

Ladeaw/Weisung:

SHIFT/RUN STOP gleichzeitig drücken.

Nach erfolgloser Karriere als Steuerberater beschloß Wheems, s. Löwendom zu werden, doch auch das Zirkusleben war ihm zu monoton, so daß er sich zur Laufbahn eines Vampirjägers entschloß. Heute steht er vor seiner schwierigsten Aufgabe.

Nur mit einer schnellfeuernden Knoblauchpistole und einer Spezial-Knoblauchperle bewaffnet ist er in das Schloß der Vampirinnen eingedrungen. Er muß sich durch die 6 lebensgefährlichen Stockwerke des labyrinthartigen Schlosses kämpfen. Von allen Seiten wird er von Fließenden mit scharfen Zahnen, stupiden Frankensteinmonstern und hungrigen Vampirinnen angegriffen, und aus jedem Stockwerk muß er eine lebenswichtige Waffe mitnehmen. Gelegentliche Flaschen mit Blut zur Aufstockung seines arg mitgenommenen Blutvorrats und ein paar unheimliche Knoblauchbomber reichen vielleicht eben, um Wheems am Leben zu halten, doch das Schlimmste kommt noch. Im letzten Stockwerk des Schlosses lauern die Große Vampirin selbst, und Wheems kann sie nur vernichten, wenn er auf dem hindernisreichen Weg dorthin alle erforderlichen Waffen eingesammelt hat. Dann muß er sich wieder durchkämpfen, um aus dem Schloß zu entkommen. Er hat nur ein Problem: am Leben zu bleiben!

DAS SPIEL

Die Stockwerke sind alle nach verschiedenen Plänen ausgelegt und haben Korridore und Zimmer, die voll von Särgen und scheußlichen, blutsaugenden Wesen sind. Vorsicht bei den verborgenen Türen in den Wänden und den Zaubertortenblocken im Fußboden! Wheems' Knoblauchpistole feuert derart winzige Knoblauchtröpfchen, daß seine Munition fast unbergenzt ist. Zudem kann er Schlüssel (für eventuell abgeschlossene Türen), erfrischende Flaschen mit Blut für seine sinkende Blutmenge und ein paar unheimliche Knoblauchbomber mitnehmen.

Knoblauchbomber verjagen die Unwesen vom Bildschirm. Die Spezial - Knoblauchperle macht Wheems auf kurze Zeit immun gegen die Blutsauger, und er kann sie nehmen, wann er will - vielleicht am Anfang, um sich das Spiel zu gewöhnen, oder später, wenn es hart auf geht!

Nachdem Wheems die Blutsauger von Bildschirm verjagt hat, kommen die Sarge dran; dies hilft, die Blutsauger fernzuhalten, insbesondere die Fließenden, die sich gern um die Sarge sammeln. Vampirinnen sind aber viel widerstandsfähiger - und clever!

Die Waffen, die Sie zur Vernichtung der Großen Vampirin brauchen, sind in Kästen - in jedem Stockwerk einer. Die fünf Waffen sind: ein Pfahl, ein Hammer, ein Stück Mega-Knoblauch, ein Spiegel und ein Kruzifix.

Wenn Wheems die Große Vampirin totet, muß er schnellstens aus dem Schloß fliehen. Die Unwesen aller Stockwerke sind über den Tod ihrer Führer natürlich sehr aufgebracht, und Wheems muß sich auf das Schlimmste gefaßt machen!

Nach dem Laden ist das Spiel menügesteuert.

Wählen Sie Tastatur oder Joystick. Tippen Sie die Anfangsbuchstaben ihres Namens ein, drücken Sie RETURN und los geht's! Ausgehend vom Grundmenü lassen sich folgende Veränderungen durchführen:

Beim Spiel über Tastatur kann man die Tasten neu bestimmen.

Um ohne Ton zu spielen, wählt man "Freeze Frame".

Den Schwierigkeitsgrad wählt man über die Zahnlänge - "Fang length" (1-3) - je länger die Zähne, desto schneller saugen sie ihr Blut!

Um die Neubestimmungsoptionen zu durchlaufen, drückt man RETURN. Wenn alle Wahlen getroffen sind, erscheint wieder das Grundmenü.

Ohne Neubestimmung ist die Steuerung wie folgt:

Links	- Z	Knoblauchbombe	- G
Rechts	- X	Spezial-Knoblauchperle	- S
Abwärts	- N	Freeze Frame	- F
Aufwärts	- B	Silent Fright	- W
Feuer	- M	Fang Length	- 1

oder Joystick für die Richtungssteuerung und die Feuertaste zum Feuern der Knoblauchpistole.

BILDSCHEIN-ANZHIGE

Von links nach rechts, in den Falten der Vampirflügel, erscheint die folgende Anzeige:

Blutmenge: Beginnt bei 1000 und fällt rasch. Die Zahl zeigt an, wieviel Sie tragen.

Knoblauchbombe: Die Zahl zeigt an, wieviel Sie tragen.

Stockwerke: Gibt an, in welchem Stock des Schlosses Sie sind.

Punktzähler: Anzeige der aktueller und der Gesamtpunkte.

Wenn Sie während des Spiels die fünf verschiedenen zu Vernichtung der Großen Vampirin benötigten Waffen finden und mitnehmen, erscheinen sie jeweils zwischen den Falten der Flügel.

NOSFERATU DER VAMPIR

von Piranha

Ladeanweisung: SHIFT & RUN/STOP gleichzeitig drücken.

Ihr Kampf gegen den Vampir besteht aus drei Teilen:

DRAKULAS SCHLOß

Sie sind Jonathan Harker, ahnungsloser Angestellter des Häusermachers Renfield, Graf Drakula will in ihrer Heimatstadt, Wismar, ein Haus kaufen. Sie sind ins Schloß Drakulas geschickt worden, um den Kaufvertrag abzuschließen - da wird Ihnen klar, wer der Graf wirklich ist - ein Vampir!

Sie müssen schnelle Leistungen, um sich selbst und die Einwohner von Wismar vor der Macht des Grafen zu bewahren. Wenn Nosferatu in das Haus einzieht, wird er schließlich die ganze Stadt in seine Gewalt bekommen und die unschuldigen Bewohner in Vampiren verwandeln!

Sie haben die Eigentümerurkunde für das Haus auf dem Elbstisch liegen lassen - doch sie ist verschwunden! Sie müssen sie wiederfinden und so schnell wie irgend möglich fliehen. Am gefährlichsten ist Nosferatu in der Nacht, wenn die Türen des Schlosses abgesperrt sind. Erst bei Tageslicht gibt es eine Fluchtmöglichkeit, denn dann hält sich der Vampir versteckt. Vorher aber haben Sie mit vampirischem Getier, pestversuchten Ratten und mit Halluzinationen, die sich Nosferatu zu ihrer Verwirrung ausgedacht hat, zu kämpfen.

Es gibt zwar Waffen und andere Gegenstände, die Ihnen helfen zu überleben, doch Sie müssen sie finden, und der Kampf gegen das furchterliche Getier erschöpft Ihre Kräfte.

DIE STADT WISMAR

Hier haben Sie Jonathan Harker, Lucy Harker und van Helsing (Lucys Schwager und Verehrer). Zum Wechsel der Personenkontrolle ist 1, 2 oder 3 zu wählen.

Nosferatu hat es wegen Lucys besonderer Attraktion nach Wismar gezogen. Was Jonathan, ihr Mann, und van Helsing nicht wissen, ist, daß sie die einzige Person ist, die Nosferatu vernichten kann. Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie Lucy am Leben erhalten.

Um sowohl Lucys Leben zu retten und die Wismarer zu schützen, müssen die beiden Männer die steigende Zahl der pestversuchten Ratten vernichten und die Bewohner, die schon unter der Macht des Vampirs sind, töten oder zurückhalten. Während des Spiels findet eine Volkszählung statt, um Ihren Erfolg zu messen.

Bedenken Sie, daß Nosferatu, wenn er die Urkunde für das Haus noch hat, eine sichere Basis für seine Blutjagd besitzt und sehr mächtig ist. Wenn es Ihnen im ersten Teil des Spiels gelungen ist, die Urkunde aus dem Schloß zu retten, muß der Graf auf den Straßen unerwähnt und schlägt vor dem Tageslicht suchen, wo er kann - in leeren Häusern, Keller u.s.w.

Wenn Nosferatu lange genug gefangen gehalten wird, ohne Opfer zu finden, wird sein Blutdurst stärker und sein Verlangen nach Lucy unerhört. Jetzt ist Ihre Gelegenheit, ihn in Lucy's Haus und schließlich in sein Verbergen zu locken.

Wenn Nosferatu die Hausurkunde nicht hat, kann es sein, daß er versuchen wird, sie in seinen Besitz zu bekommen, indem er Renfield, den Makler aufsucht. Renfield, der inzwischen traurigerweise in einer Anstalt für Geisteskrankste ist, könnte Nosferatu Bitte gewähren. Jonathan und van Helsing müssen nun Renfield schützen, indem sie rund um die Anstalt Knoblauch legen. Diese Aufgabe müssen sie gewissenhaft ausführen, denn in seinem schwankenden Gemütszustand könnte Renfield all seine Arbeit zunichte machen.

Welche Hilfsmittel haben Sie in Ihrem endlos scheinenden Kampf gegen die wachsende Bedrohung durch die Vampire und die Pest in der Stadt? Knoblauch hält wohl die Vampire zurück, doch um sie zu töten, brauchen Sie Marterpfähle. Diese stehen aber nicht unbedingt gerade bereit, also müssen Sie improvisieren.

Als Angestellter des Maklers hat nur Jonathan die Möglichkeit, zu diesem Zweck geeignete Gegenstände ausfindig zu machen.

Wenn es Ihnen gelingt, Lucy sicher zu ihrem Haus zu bringen, müssen Sie herausfinden, wo Nosferatu sich aufhält und ihn mit sich locken. Nun beginnt der letzte Teil der harten Probe.

LUCYS HAUS

Sie, als Lucy, sind der einzige Mensch, der den Vampir vernichten kann. Jonathan und van Helsing wissen nichts davon und werden mit den besten Absichten versuchen, Sie von Nosferatu fernzuhalten. Bevor Sie fortfahren können, müssen Sie in ihrem Haus einschließen. Bedenken Sie, daß die beiden Männer außer ihrer gemeinsamen Jagd auf die Vampire auch die Liebe zu Lucy gemeinsam haben. Wenn Sie die Männer eingeschlossen haben, können Sie Dracula für die letzten Stunden Ihres Alpträums mit in ihr Zimmer im Ostflügel des Hauses nehmen. Wenn es Ihnen gelingt, Dracula bis zur Morgendämmerung bei sich zu behalten, wird seine Macht gebrochen sein.

TASTEN IM PROGRAMM BELEGBAR.

Copyright der Druidcrest Music Ltd 1985. Gia pubblicato dalla CRL.

Richard O

Frankie sabe que Vd. tratará de rescatar a su compañero/a y le divierten sus débiles esfuerzos. No hay tiempo que perder pues el castillo entero es una nave espacial disfrazada y ha empezado ya la cuenta a cero.

Brad, Janet y Franki no están solos en el castillo. Por allí andan también:

Riff-Raff, un corcovado mayordomo maniacodepresivo.

Magenta, una sirvienta, hermana de Riff.

Columba, una 'groupie'.

Rocky Horror, un engendro.

Eddie, un experimento fallido, colgado en un congelador, que tiende a deshacerse de vez en cuando por lo que necesita ser reactivado. (Es también un roquero y novio de Columba.)

El que si son peligrosos o no lo dejamos a que lo descubra Vd., pero los damos 3 consejos: no se acerque al dormitorio cuando Frankie anda por ahí; Vd. cuenta con sólo una vida, así, pues, tenga cuidado; pero sobre todo:

NO LO SUENE, JUEGUELO.

Opciones

Cuando se le pregunte "Quiere ser Brad o Janet?" pulse 'B' o 'J', respectivamente.

TECLAS:

A	- Arriba	M	- Dcha
Z	- Abajo	Espacio	- Coger/Activar
N	- Izda	P	- Pausa

INSTRUCCIONES DE CARGA:

Escriba LOAD " " y pulse ENTER.

N.E.I.L.

INSTRUCCIONES DE CARGA

MARQUE LOAD " ", ENTONCES ENTER.

En el año 2199, la astronave 'Epic', fue forzado por una tormenta de plasma a abandonar su rumbo a través de una alabé espacial hacia espacio desconocido.

Debido a las averías sufridas durante la tormenta, 'Epic' ha sido obligado a tomar tierra en un planeta aparentemente desierto para llevar a cabo urgentes reparaciones.

Mientras estaba en el planeta, la aeronave, sin el conocimiento de la tripulación, ha sido infectado por una vida ajena (ALF).

Una vez hechas las reparaciones, la aeronave despegó para su base en Altrontron. Fue entonces cuando se dieron cuenta de ALF.

Investigación de ALF por el centro médico produce la siguiente información:

- 1) ALF es un ser tipo virus con un período de incubación de 12 días.
- 2) Despues de 12 días, se transforma en charcos de cieno que pueden crecer y moverse.
- 3) Despues de cierto tiempo corto, se convierten en un monstruo de cieno ambulante.
- 4) La metamorfosis final es en un gran monstruo con la capacidad de lanzar cieno, algunos de los cuales poseen el poder de hacerse invisibles.

Varios de la tripulación han muerto al tocar el ALF. El Capitán del 'Epic' ha dado la orden de abandonar la aeronave y de teleportar la tripulación a un planeta cercano y allí esperar el rescate.

El ultimo que salga de la tripulación, activa el sistema de Limpieza cuyos robots Servo perseguirán y destruirán so lamente los ALF de la aeronave. Cuando se alimentan de ALF, se autodestruyen, dejando detrás sus unidades de energía.

Tambien se activa un mensaje de socorro:

TTS - EPIC AL CUARTEL GENERAL UFF
AERONAVE INFESTADA POR ALF
ENVIE N.E.I.L.
ROBOTS MATANDO TODA VIDA AAAAARRRRHH!!

Toma la parte de N.E.I.L. el mercenario mitad ser humano, mitad robot cyborg, capaz de ir donde no lo puede hacer un ser humano.

Al llegar donde está la Epic, te has teleportado a bordo para eliminar a ALF y permitir que la tripulación vuelva y continue su viaje.

Al lado derecho de la pantalla hay tres simblos. De arriba a abajo estos son:

CONTADOR DE OXIGENO - Si alcanza 0, N.E.I.L. pierde una vida. Este simbolo destellará si 1 unidad de energía transfiere su energía a él.

CONTADOR DE MINICIONES - Si alcanza 0, no tienes municiones. Si tuvieras dos unidades de energía, pulsando 'space' hará subir al contador.

BOMBA SMART - Aquí necesitas 3 unidades de energía. Pulsando 'space' para activarla, destruirá todo el ALF en la habitación.

O sea que hay lo tienes, la misión es tuya, si la aceptas.

Buena Suerte.

TECLAS:

Izquierda arriba	- Q	Fuego Lazer	- SPACE
Derecha arriba	- O	Return	- Empezar de nuevo
Izquierda abajo	- K	Caps Shift	- Pausa On/Off
Derecha abajo	- A	Break	- Abandonar juego

Interface 2, Kempston y joystick cursor son compatibles.

MR. WEEMS Y LAS VAMPIRAS

Instrucciones de carga:

Marque LOAD " " y entonces pulse tecla ENTER.

Weems, un confiable fracasado que se hizo domador de leones, encontró la vida de circo demasiado aburrida. Decidió entonces dedicarse a la caza del vampiro. Ahora tiene que hacer frente a su desafío más feroz.

Armando solamente con un rifle de tiro rápido de ajo y una píldora nada más de ajo vivo, ha forzado su entrada en la Mansion de los Vampiros. A tiro limpio. Weems debe atacar los seis niveles mortíferos de la laberinto Mansion. Bajo ataque por todos los costados por miercúlitos de afilados colmillos, atontados monstruos Frankensteinicos y hambrientos Vampiros. Weems tiene que recoger en cada nivel una arma escencial. Algunas botellas de sangre para compensar la rápida caída de su recuento sanguíneo y ciertas bombas de ajo esparsas por la Mansion podrán ayudar a Weems a sobrevivir, pero el colmo de los horrores le espera todavía. En el último nivel de la Mansion está al acecho la Gran Vampira; solamente podrá destruirla Weems si en su jornada batalladora hacia la guarda ha podido recoger todas las armas que son necesarias. Entonces tiene que batirse para salir de la Mansion. Weems solo tiene un problema. Sobrevenir!

El Juego

Cada nivel tiene su propio trazado de pasillos y habitaciones llenos de ataúdes y animaluchos chupa-sangre. Cuidado con puertas secretas en las paredes y bloques mágicos transportadores en los suelos. El rifle dispara trozos tan chicos de ajo que sus municiones casi no tienen fin. Puede también recoger laves (para cualquier puerta cerrada), refrescantes botellas de sangre para realzar su recuento sanguíneo que decréa, y unas cuantas bombas de ajo que hay por ahí.

Bombas de ajo borran los animaluchos de la pantalla. Weems también puede tragarse su única píldora de ajo vivo para volverse inmune a corto plazo contra los animaluchos chupa-sangre. Esta píldora puede ser útil al principiar el juego para acostumbrarse a él, o más tarde cuando las cosas se ponen verdaderamente serias!

Una vez eliminados los animaluchos de la pantalla, puedes hacer volar los ataúdes. Esto te ayudará a mantener la arena despejada porque sobre todo los miercúlitos se amontonan a su alrededor. Los Vampiros son todavía más difíciles de matar y son muy listas!

Los objetos que necesitas encontrar para matar a la Gran Vampira se encuentran en cajas, una cada nivel. Los cinco son: una estaca, un mazo, un trozo de mega-ajo, un espejo y un crucifijo.

Si Weems matase a la Gran Vampira, necesitará escapar rápidamente de la Mansión. Los enredados animaluchos que se encuentran en todos los niveles no les hace ni pizca de gracia que se carguen a su Jefe; Weems puede esperar una dura pelea!

Una vez cargado, el juego funciona por menu.

Elija las opciones de joystick o teclado. La opción de joystick es Kempston y compatible con Interface II. Pulse sus letras, déle a ENTER y a batallar! Use la opción de cambiar en el menú inicial para cualquiera de lo siguiente:

Teclas para cambiar en el juego con teclado:

Seleccionar 'Silent Fright' (Susto silencioso) sin sonido;

Seleccionar 'Freeze Frame' (Parar cuadro) para pausa;

Elegir 'Fang Length' (Largo de Colmillo) 1-3 para grado de dificultad – cuanto más largo el colmillo, más rápidamente te desangrará!

Barajas las opciones pulsando ENTER. Cuando las hayas experimentado todas, se te devuelve al menu de comienzo.

El Juego vuelve a lo siguiente:

Izquierda	Z	Bomba de Ajo	G
Derecha	X	Ajo Vivo	S
Abajo	N	Parar Cuadro	F
Arriba	B	Susto silencioso	W
Fuego	M	Largo de Colmillo	1

o, usa un joystick para control directo y el botón de fuego para disparar el rifle de ajo.

La Pantalla

De izquierda a derecha, en los pliegues de las del vampiro, verás las siguientes leyendas:

Recuento sanguíneo: empieza a 1000 y disminuye rápidamente;

Llaves: el numero muestra cuantas llevas;

Bombas de Ajo: el numero muestra cuantas llevas;

Niveles: indica en qué nivel de la Mansión estás;

Tanteos: actuales y tanteos altos son indicados;

Cuando durante el juego localices y recojas cada una de las cinco armas que necesitas para destruir la Gran Vampira, aparecerán entre los pliegues de las alas.

NOSFERATU - EL VAMPIRO

por Piranha.

Instrucciones de carga:

Escriba a LOAD y luego pulse ENTER.

Su lucha para subyugar al vampiro consiste en tres partes:

EL CASTILLO DE DRACULA

Vd. se llama Jonathan Harker, un simple empleado de un agente de inmuebles, Renfield. El Conde Drácula quiere comprar una casa en su ciudad, Wismar. Le han enviado a su castillo para finalizar la venta; cuando Vd. descubre la verdadera identidad del Conde que es un vampiro!

Entonces Vd. tiene que actuar rápidamente para protegerse, y proteger también los habitantes de Wismar. Si Nosferatu se mudara a la casa entonces podría controlar toda la ciudad y convertir a toda la población en vampiros.

Vd. ha dejado las escrituras de la casa sobre la mesa del comedor, pero han desaparecido. Tienen que encontrarlas y escapar lo antes posible. Nosferatu se encuentra los más peligroso por la noche cuando el portón del castillo está cerrado. Vd. no puede escaparse hasta el amanecer cuando el vampiro se esconde. Mientras tanto puede que tenga que enfrentarse con animaluchos vampiros, plagados por ratas, y alucinaciones creadas por Nosferatu para despistarle.

Puede encontrar armas y objetos que le ayuden a sobrevivir, pero la lucha contra los animaluchos le minarán las fuerzas.

LA CIUDAD DE WISMAR

Aquí se controla a Jonathan Harker, Lucy Harker y van Helsing, (el cuñado de Lucy y admirador). Elija 1, 2 o 3 para cambiar el control de los personajes.

Nosferatu ha sido atraido a Wismar por el especial poder atractivo de Lucy. Sin saberlo Jonathan, su marido y van Helsing, ella es la única que puede destruirlo. Es indispensable mantenerla viva para ganar el juego.

Para asegurar tanto la sobrevivencia de Lucy como la de los habitantes de Wismar, los dos hombres tienen que destruir el creciente número de ratas con la peste y matar o mantener a distancia esos habitantes que ya han caido en el poder de Drácula. Durante el juego se lleva a cabo un censo de la población para calcular su éxito.

No se olvide, si Nosferatu continua en posesión de las escrituras de la casa, tendrá una base segura desde la cual podrá emprender su caza de sangre, y sera extremadamente poderoso. Si Vd. consiguió recuperar las escrituras en el castillo durante la primera parte de juego, entonces el Conde se verá obligado a vagar por las calles y a refugiarse de la luz del dia donde pueda – en casas abandonadas, sótanos, etc.

Si se le atrapa suficiente tiempo sin que capture víctimas, la ansiedad para beber sangre crecerá sus deseos hacia Lucy se agudizarán. Entonces puede Vd. aprovechar la oportunidad de tenerle a la casa de Lucy y a su destrucción final.

Si Nosferatu no tiene las escrituras de la casa, puede tratar de recuperarlas buscando al agente Renfield. Renfield, desgraciadamente en un manicomio, podría acceder Jonathan y van Helsing que intentan que proteger a Renfield cercando con ajo en el manicomio. No deben deshacerse – el estado mental de Renfield podría deshacer su labor.

Que ayuda tienen en su aparentemente interminable batalla contra la creciente amenaza de vampiros y pestilencia en la ciudad? El ajo naturalmente mantendrá los vampiros a distancia, pero para matarlos se necesitan estacas. Éstas no se encuentran facilmente a sea que tienen que improvisar.

No se olvide que como empleado de una agencia inmueble, Jonathan es el único que fácilmente puede disponer de varios artículos útiles.

Si consiguen trasladar a Lucy con toda seguridad hacia su casa, descubren donde está Nosferatu y logran que les acompañe, entonces comienza la última parte de la odisea.

LA CASA DE LUCY

Siendo Lucy, Vd. es la única persona que puede destruir al vampiro. Jonathan y van Helsing desconocen el destino de Vd. y haciendo lo que creen es mejor para Vd., tratarán de mantenerla fuera del alcance de Nosferatu. Debe de encerrarse en su casa antes de continuar. No se olvide que aunque cooperan en la caza del vampiro, los dos hombres están enamorados de Lucy.

Una vez que se haya librado de ellos, puede conducir Nosferatu a su habitación en el lado este de su casa para las últimas horas de su pesadilla. Si consigue quedarse con Drácula hasta el amanecer, el reino de Nosferatu se acabará.

Teclas definibles en el programa.

AMSTRAD

Copyright: DRUIDCREST MUSIC LTD, 1985 *Sorti précédemment par CRL.

Conçu par RICHARD O'BRIEN.

LE ROCKY HORROR SHOW

"ARRETEZ D'EN NEVER, TENTEZ LE COUP!"

Il vous faut pour le rôle soit de BRAD MAJORS soit de JANET WEEMS, la fiancée de celui-ci (Vous pouvez choisir) pour faire échapper votre partenaire à un destin funeste: la pétrification aux mains du docteur FRANK N. FURTER. Pour sauver votre partenaire, il vous faut remonter et actionner la Machine Anti-Méduse (la seule chose qui puisse inverser le processus de pétrification).

Les composants de la machine ont été distribués ca et là dans le château. Vous avez pour but de les récupérer et puis les poser sur les planches à côté de votre partenaire pétrifié(e).

Pour sa part, FRANKIE sait très bien que vous allez tâches de sauver votre partenaire, et cela l'amusera de regarder vos efforts dérisoires.

La vitesse s'impose, car le château tout entier est un engin spatial, et le compte à rebours a déjà commencé...

Mais BRAD, JANET et FRANKIE ne sont pas seuls – d'autres êtres errant dans le château:

RIFF-RAFF: Maître d'hôtel bossu et maniac-depressif

MAGENTA: Domestique, la soeur de RIFF

COLUMBIA: Une groupie

ROCKY HORROR: Une créature

EDDIE: Etre experimental mal réussi et dans un état de congélation. EDDIE se dégèle de temps en temps et a donc besoin d'être réactive. (Il est en même temps rocker et le petit ami de COLUMBIA.)

Que ces êtres soient ou non dangereux, à vous de résoudre... Mais voici trois conseils: ne vous approchez pas de la chambre à coucher lorsque FRANKIE est quelque part dans les parages. Faites bien attention, vous n'avez qu'une seule vie. Et l'essentiel!

ARRETEZ D'EN NEVER, TENTEZ LE COUP!

OPTIONS

Pour répondre à la question "De qui voulez